

# 願いの果てに

最後の戦いが始まる――。世界を憎む少女は、すべてを拒む。その少女を救うために、少年は自分の命を懸けることを決めた。
2014年に発表され、2017年から公開した劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」。その最終章の公開まであとわずかとなった。
万能の願望機「聖杯」を巡る戦いによって、ヒロイン・間桐桜と主人公・衛宮士郎のせつない想いは、おぞましくゆがんでいく。
この戦いを止めようと傷つきながらもあらがう士郎、士郎の身を案じつつも、己の運命にもてあそばれてしまう桜。
絶望した彼女は、異様な姿となって士郎の前に立ちはだかった――。士郎たちの最後の戦いが始まる。
原作ゲーム「Fate/stay night」の発売から16年。
全ルート映像化のグランドフィナーレが間もなく訪れる。

### ライダー

間桐桜から離し、間桐慎二が代理のマスターとして使役していた。本来のマスターである桜のことを案じている

### 衛宮士郎

正義の味方になることを夢見て、桜を守ることを誓った少年。セイバーを召喚するも彼女に敗退。左腕を失い、アーチャーの腕を受け継ぐ

### イリヤスフィール・フォン・アインツベルン

聖杯戦争の御三家と言われるアインツベルン家のマスター（魔術師）。士郎の養父・切嗣の娘。聖杯の秘密を知り、戦いの終結を望む

### 遠坂凛

聖杯戦争の御三家と言われる遠坂家の当主。間桐家に養子になった桜の実姉。冬木市を管理する魔術師として、桜の排除を決意する

## 劇場版 Fate/stay night [Heaven's Feel] III.spring song

●4月25日（土）より公開予定
※政府や関係機関等の今後の発表に伴い、公開日が変更になる可能性がございます。あらかじめご了承ください

WEB► https://www.fate-sn.com/
Twitter► @Fate_SN_Anime

Illustrated by MIKI YAMAZAKI, painted by MIKA MATSUOKA, digital works by ufotable
text by HIDEKUNI SHIDA, HISASHI MAEDA



**STAFF** 原作＝奈須きのこ／TYPE-MOON　キャラクター原案＝武内崇　監督＝須藤友徳　キャラクターデザイン＝須藤友徳、碇谷敦、田畑壽之　脚本＝桧山彬（ufotable）　美術監督＝衛藤功二　撮影監督＝寺尾優一　3D監督＝西脇一樹　色彩設計＝松岡美佳　編集＝神野学　音楽＝梶浦由記　制作プロデューサー＝近藤光　アニメーション制作＝ufotable
**CAST** 衛宮士郎＝杉山紀彰　間桐桜＝下屋則子　セイバーオルタ＝川澄綾子　遠坂凛＝植田佳奈　イリヤスフィール・フォン・アインツベルン＝門脇舞以　藤村大河＝伊藤美紀　言峰綺礼＝中田譲治　間桐臓硯＝津嘉山正種　ライダー＝浅川悠　真アサシン＝稲田徹
**STORY** 決別しようと思って間桐の家に戻った桜は、内なる存在にあらがえなくなり、みずからの手で兄・慎二を殺めてしまう。そのころ、桜を守ると誓った衛宮士郎は――

# 願望の対価

ひとりの少女が願ったものは「平凡」な幸せだった。
間桐桜を巡るキャストたちに
完結を迎える『HF』の物語について聞いた

## 下屋則子 間桐桜役

## ライダー役 浅川悠




「桜がどういう思いでいるのかいろいろ想像しながら役づくりをし、ひとつひとつのシーンをじっくり演じました」下屋

### ついに訪れた物語を全うするとき

——劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』（以下『HF』）も第三章までやってきました。

**下屋** いよいよわれわれの出番が来た、という感じですよね。

**浅川** ずっと『Fate/stay night』にかかわってきたんですが、やっと、ですよね。

**下屋** これまでアニメ化されたセイバールート『Fate』でも、凛ルート『Unlimited Blade Works』（以下、『UBW』）でも、桜は物語からフェイドアウトしていきますし（笑）。最近気づいたんですけど、私『Fate/stay night』でこの物語を最後まで全うできたのは今回が初めてなんだなと。

**浅川** ねえ（笑）！ うれしいです。

——『HF』の『第一章』では桜とライダーは別々の立場でしたね。

**浅川** 『第一章』では間桐慎二の後ろから〈ライダーが〉登場して、「この感じ久しぶりだわ！」と思っていたら、セイバーに一撃でやられてしまう。吹っ飛ばされながら「そうそうこの感じも懐かしい！」という気持ちが正直ありました。これまで『Fate/Grand Order』でアナやゴルゴーンを演じることが多かったので、ひさびさに吹っ飛ばされる懐かしさを味わっていました。でも、今回は『HF』、これで終わりじゃないから！と思いながら（笑）。ライダーはビジュアルがセクシーなので動かされるときもそれはそれでドキドキしますね。後半、真アサシンと戦うシーンも楽しかったですね。

**下屋** 『第一章』では『HF』で新たに見える一面がいろいろと描かれていましたよね。最後のライダーと真アサシンの対決は、ライダーがこんなに強いサーヴァントだったんだと驚きました。『第一章』はまだ聖杯戦争が本格化する前の日常をすごくていねいに、ゆっくりとした時間で描いてくださって、桜が衛宮邸に来た経緯も含めて、新しく描いてもらえたことがうれしかったですね。

——『第二章』ではライダーが桜に召喚されたサーヴァントだったということが明かされます。

**下屋** 『第二章』では「ライダーが桜を大切に思っている」ということがしっかりと描かれていて。描かれていないけれど、桜とライダーの2人の時間も描かれていないところでずっとあったんだろうなと感じましたね。桜がお爺様（臓硯）にいじめられているとき、ライダーも知っていて、桜を守りたいという気持ちになっていく過程があったんでしょうね。

**浅川** ライダーは本来あまり強くもないし、あくまでサーヴァントなので、直接行動に出られるわけじゃないんですよね。だから、「意志の強いあなたの勝ちですね」と士郎に耳打ちをして、遠回しに桜を守るように（士郎を）誘導していく。そういう間接的な行動で何とか対処していこうとする。もっている力を100％出せない、制限されているところはライダーと桜は似ているなと思いました。

——その後、桜と士郎はそこからお互いに気持ちを通わせ、ライダーも衛宮邸に合流。桜を救うために士郎は聖杯戦争にかかわることを決意し、桜はそんな士郎と結ばれますね。

**下屋** 『HF』の愛情の描き方ってすごく美しいんですよね。先日『UBW』の凛と士郎の告白シーンを見て、そのさわやかさに驚いたんです。お互いに照れていたりして。同じ作品なのに『UBW』と『HF』でここまで違うから。桜と士郎が結ばれるシーンは幸せなシーンなのに、重くて悲劇的なんですよ。

**浅川** ライダーはそれをちゃんと見てましたよ。霊体になって（笑）！

——そのシーンの収録現場で、下屋さんと杉山（紀彰）さんのお芝居をご覧になった浅川さんが、「ものたりない！」と言ったとか……。

**浅川** 言いましたね。あのシーンではもっとダメな士郎が見たかったんですよ。士郎はいつも頼りがいがあるんですが、その姿は桜目線の士郎だと思うんです。あの年ごろの男の子で、しかも好きな女の子からアプローチがあるわけですから、もうちょっとこう、緊張しまくって何か大失敗しちゃってほしかった（笑）。

**下屋** そういう意味での「ものたりない！」だったんですね。私たちは、もっとガンガン激しくしてほしいという方向だと思ってました（笑）。

**浅川** あ、それもありますけど（笑）。桜に迫られたときの士郎のかわいいところが見たかったなと。個人的な私の気持ちです。でも、ああいうときでも、桜にとって士郎はカッコイイ先輩なんだなあ、って。

**下屋** 片手に聖骸布を巻いて、もう片手で桜を抱き締めるところはキュンとしましたね。

**浅川** ケガしてる男性っていいよね。好みは私たち、一致してます（笑）。

——でも、そのシーンの後も桜は暴走してしまいますね。

**浅川** ライダーとしては、暴走しはじめている桜に気づいていて、士郎と結ばれることで何とか保ってくれるんじゃないかと。賭けるような気持ちもあったのかな？ この先に悲劇が待っているのはわかっているから、一瞬だけでも桜にティーンエイジャーの女の子の幸せを味わわせてあげたかった気持ちもあるんじゃないかなと。私としては、むしろ悲しみを感じていましたね。

——そして、桜は覚醒。そしていよいよ『第三章』です。収録を終えていかがでしたか。

**浅川** 桜が「マキリの杯」に覚醒しつつあっても、ライダーは桜を守ろうとしていて。彼女なりに、桜を救おうとしているんですよね。孤独な戦いをずっとしている感覚がありました。

——『第三章』はライダーとセイバーオルタ戦が繰り広げられます。

**浅川** 実力ではセイバーオルタがはるかに上です。向こうはパワーアップした闇に着替えていますけど、こっちは布の服ですからね（笑）。さらにライダーはセイバーに一度負けて（『第一章』）、そのトラウマもありますから。でも今回は最後の最後まで戦えたし、とてもうれしかったですね。

**下屋** ライダー対セイバーオルタ戦っていちばん華がある戦いでしたね。ライダーの動きもきれいですし。

**浅川** 慎二に見せたかったかな、ライダーはこんなに頑張れるんだよって。

**下屋** 兄さんは見ていてくれると思いますよ。でも、悔しがるかもしれないですよね（笑）。

——『第三章』の桜にはどんな印象をおもちでしたか。

**下屋** 「マキリの杯」となった桜を演じるのはアニメで初めてだったので、[illegible] 監督とディスカッションしながら詰めていき、ひとつひとつのシーンをじっくりやらせていただきました。

——お2人にとって、15年続いてきた『Fate』シリーズはどんな作品になっていますか。

**浅川** 私にとって『Fate』シリーズにかかわっているという実感が明確にわいたのはここ2〜3年のことなんです。海外のイベントに行ったときに『Fate』シリーズはすごい人気で、私が演じた役のなかでもライダーがいいと言ってくださる方が多かったんです。そういう意味でも、私の代表作といえる役に巡り合えたことはうれしいですね。

**下屋** [illegible]でも知られている役ってすごいですよね。私も海外のイベントに[illegible]ときは、『Fate』シリーズの人気の大きさを実感しました。15年同じ役を演じられるということは、当たり前のことじゃないなと常々感謝しています。『HF』が[illegible]上げなどでキャストやスタッフ[illegible]一同で喜びを分かち合えるのを楽しみにしています。




「一瞬であっても、桜を普通の10代の女の子にしてあげたかった」浅川



# 救うために行くんだ。俺は最後まで桜を守る

## 衛宮士郎役 杉山紀彰

# 「衛宮士郎という少年の、正義の在り方」







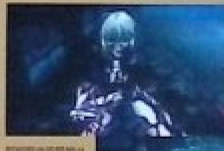


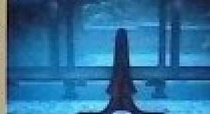
# I. presage flower



もし私が悪い子になったら先輩はしかってくれますか？・桜











**ニュータイプ×コンプティーク**

折り目なし B2ポスター 10名様

**劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」**
**Ⅲ.spring song 公開記念**
**雑誌連動B2ポスタープレゼント!**

ニュータイプ&コンプティークの同時表紙号を記念して、10名様に抽選で武内崇が描き下ろしたイラストを使用した折り目なしB2ポスタープレゼントを実施！ セイバー&凛（コンプティーク）、セイバーオルタ、間桐桜（ともにニュータイプ）というヒロインたちのイラストポスターを手に入れよう！ 下記のURLにてニュータイプのパスワードと、コンプティーク掲載のパスワードを入力し、必要事項を記入のうえご応募ください。

【応募方法】 この応募はPC、スマートフォンから応募できます。下記のURLまたはQRコードからアクセスのうえ、各パスワードを記入し応募をお願いいたします。

【連動プレゼント ニュータイプパスワード】
y8sjf

【応募先URL&QRコード】
https://kdq.jp/cp_nt



# 願いの果てに
# ひとりのための正義

# それぞれの距離の変化

II.lost butterfly

## 願いの果てに

遠坂凛役
## 植田佳奈

遠坂の系譜に伝わる秘宝中の秘宝よ

# 「"目線"の違いから姉妹の関係の変化が見えた」

### 魔術師としての凛が問われたもの

――『HF』も第三章を迎えました。TVアニメ『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』でヒロイン・遠坂凛を演じられていた植田さんにとって、『HF』らしさを感じたのはどんなところでしたか。

**植田**　『HF』らしさを感じたのは、最初に『第一章』のPVの収録をしたときでした。「もっと凛の感情を抑えてください」と言われたんです。凛というキャラクターは感情を前面に出すことの多いキャラクターで、会話をしているときも、できるだけ声を前に出そうと、テンションも高めにセリフを発していたんですね。でも『HF』では、ストイックに無機質にしゃべってほしいというディレクションが多くて。ああ、これは今までの『Fate/stay night』とは違う空気感を出そうとしているなと感じましたね。今までの凛は眉を立てるとどなるし、テンションがあがる感じがあったんです。でも『HF』では理不尽なことがあったり、怒ったりするとどんどん冷えていく。凛の魔術師としての一面が強く見えていくルートだと思っていました。

――『HF』ではこれまで明かされなかった凛と桜の姉妹関係も、色濃く描かれています。

**植田**　これまで桜と凛は姉妹だと描かれてこなかったんですよね。でも、その関係が意ことにていねいに描かれていて、『第一章』で桜は凛から一歩引いた距離で接していて、うつむきがちで下から凛を見ていたんです。でも『第二章』では真正面から凛を見るようになって、そういった目線の変化が、2人の関係を描いているなと思いました。

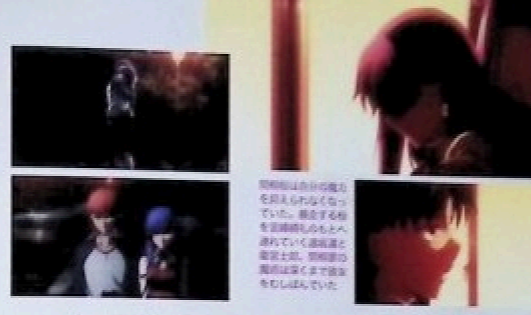
――『HF』の士郎に対してはどんな印象をおもちでしたか。

**植田**　正直言って、私が原作のゲームでセイバールートをプレイしたときは、士郎にイライラしたんです。士郎は魔術師としての力はないし、知識もないし、すぐに人を守ろうとして前に飛び出していく。たまたま死なずに済んでいる主人公なんですよね。でも、今回の『HF』の士郎はすべてにおいて、納得ができる主人公だなと思いました。この『Fate/stay night』は士郎の「正義感」が変わっていく姿を描いているような気がするんですよね。セイバールート『Fate』のときは、自分がかかげる「正義」というものにも疑問をもたずにいて、凛ルート『Unlimited Blade Works』ではみずからの信じる「正義」とは何かを見つける。そして『HF』では「正義」よりも大切なものを見つけていく。前述の2つのルートでは少年のようなかたくなさがあったけれど、『HF』では自分が間違っていたとしても、大事なものを選んでいく姿が描かれている。ほかのルートよりも、大人の男を感じさせるなと思っていました。

――植田さんは、15年以上続いてきた『Fate』シリーズにどんな思いを抱いていますか？

**植田**　常に新しいプロジェクトが動いていることがすごいなと思っています。過去のシリーズ作品を超えていかなくてはいけないプレッシャーがあって、そこにスタッフやキャストが打ち勝とうとするから、自分が思っていたよりもすごい作品になっていく。以前、私は劇場版『UBW』を収録したときに「最高の[illegible]ができた」という満足感があったんです。だから、最初にTVシリーズの『UBW』が発表されたときは、私は映画版を超えられるかわからないなと思っていました。でも、TVシリーズ『UBW』の第0話を収録したときに、スタッフの皆さんがつくり込んだ映像を見て「超えられるかも」という予感を感じたんですよね。自分ひとりでは達成できないものも、みんなとなら超えていくことができる。それが『Fate』シリーズのおもしろさなんだなと思っています。今回の『HF』もまさに、皆さんの力ですごい作品になったんだなと改めて感じています。









# セイバーオルタ役 川澄綾子

# 希望と絶望、そして……

それは私の役目だ

## 士郎と対峙するセイバーオルタを演じて

——セイバーは『HF』の物語では影にのまれ、セイバーオルタとして衛宮士郎と対峙します。セイバーオルタの存在の特異さも『HF』を象徴すると思うのですが、川澄さんはセイバーオルタに対してどんな印象をおもちでしたか?

川澄　セイバーオルタはカッコイイ存在だと思います。ストーリーの展開をいち視聴者、読者として見たらヒロインが敵側に回るという展開はおもしろいし、セイバーオルタという存在はダークヒロインとして魅力的なのかもしれません。でも、私個人としては、これまでのセイバーを知っているからこそ、こうなってはほしくなかったとも思いました。

——セイバーオルタは謎の多い存在です。川澄さんはどのようにとらえていましたか?

川澄　セイバーオルタになっても、彼女はかつてのマスターだった衛宮士郎の存在を覚えているんですよね。でも、彼に対する感情は変わってしまっている。『第二章』では、セイバーオルタのセリフがひとつだけだったんですが、セリフが0ではなくてひとつあることに意味があったなと思っていて。バイザーが割れて素顔が見えたセイバーオルタに、士郎が話しかけたとき、セイバーオルタは士郎には答えない。でも、あのひと言で士郎はこれはセイバーだと確信し、絶望してしまう。そういう意味のあるひと言だったと思います。

——士郎に絶望を与える存在になってしまったセイバーオルタですが、演じてみていかがでしたか?

川澄　私にとってはセイバーがオルタになってしまったことがつらかったです。収録の後に奈須きのこ（原作者）さんとお会いしたときに、私が「オルタはつらい」とお伝えしたんです。そうしたら「それは川澄さん以外はもてない感情だから、原作者としてはうれしい」と言ってくださったんです。奈須さんは「物語」として作品を見ているから、「オルタになることがつらい」という視点をもったことがなかった。その感情をもってくれてありがとう」と。そう言っていただけてうれしかったですね。

——そうやって、原作者の思いを超える瞬間に到達できるのは、すばらしいことですね。

川澄　演じているから得られる感覚というのはあるのかもしれませんね。演者の感情がそのままキャラの感情というわけではないと思いますが、作品をご覧になっている方とも、作者とも違う視点をもてるのかもしれません。

## 「演じているからこそ得られる視点がある」

——では『HF』の物語を川澄さんはどうとらえていますか。

川澄　『Fate/stay night』には3つのルートがありますが、私はそれぞれが「救済の物語」でもあると思っているんです。セイバールートの『Fate』は士郎によってセイバーが救われる話。凛ルートの『Unlimited Blade Works』は士郎が救われる未来の希望が見える話。でも、『HF』は少し特殊なんですよね。このお話が『Fate/stay night』の最後の話だと思うと、本当にすごい作品なんだなと改めて思います。

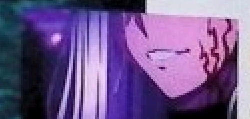
——15年以上続いてきた「Fate」シリーズは、川澄さんにとってどんな作品になっていますか。

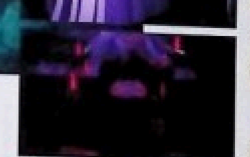
川澄　TVアニメ化（'06年）のときにセイバー役に決まって、そこからゲーム『Fate/stay night [Réalta Nua]』の収録があって、『Fate/Zero』のドラマCDの収録をして……さまざまな収録がずっと続いたので、大きく時間が空いたことがなかったんです。役者は作品がないと演じる機会がない、受け身の立場なんです。でも「Fate」シリーズは作品が次々と生まれていて、私もここまでずっと、セイバーとともに走りつづけることができました。先日、「TYPE-MOON展 Fate/stay night -15年の軌跡-」にうかがったときに、まだまだ作品のポテンシャルがあるなと実感したので、ぜひこれからもいろいろな作品が生まれることを期待しています。



〈影〉にのまれ、士郎の前に立ちはだかるセイバーオルタ。そして桜を守りたいライダーが思う道とは……









来てくれたんですね……先輩……! 桜

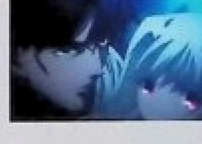
III spring song

〈影〉に堕ち、兄・慎二を手にかけ、「マキリの杯」となった桜。一方、セイバーを失いマスターではなくなった士郎はそれでも桜を守ろうと奔走し、戦いのすえアーチャーの左腕を得る。そして桜が聖杯戦争に出現し……。暴走する桜を止めるため、士郎たちの最後の戦いが始まる。











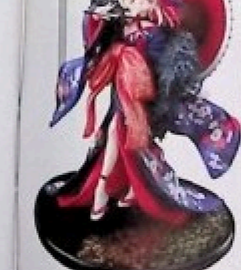
桜を守ると決めた士郎、魔術師として決着をつけようとする凛、そしてすべてを見届けようとするイリヤ。結末に向かい物語は加速していく

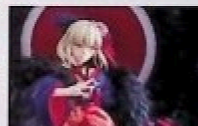
### 武内崇描き下ろし「セイバーオルタ」フィギュア完成!

### 劇場版「Fate/stay night ［Heaven's Feel］」セイバーオルタ 着物Ver.

1/7scale

ニュータイプ誌面で武内崇が描き下ろしたあでやかな着物姿のイラストをモチーフに、実力派原型師・のぶた（リボルブ）がていねいな造形で立体化! しとやかな雰囲気を感じさせる表情はもちろん、高級感のある着物の隙間からのぞく白い肌なども繊細に再現。B2タペストリー付きのKADOKAWAスペシャルセットはカドカワストア、エビテン、電撃屋限定で6月10日(水)まで予約受付中。







KADOKAWA スペシャルセット特典は B2タペストリー

KDcolle 商品ページ（KADOKAWAスペシャルセット）

電撃屋

カドカワストア

エビテン

# 願いの果てに

# 二年半の答え

原作ゲーム発売から16年、劇場版三部作の制作発表から約5年、制作4年
「第一章」の公開から2年半　それぞれの立場で作品を支えてきたスタッフの思いを聞いた

## 願いの果てに

### プロデューサー　高橋祐馬
「派手な英雄譚ではなく、ひとりの少年と少女の物語」

#### 16年続いてきた人々の「理想郷」

[illegible]

### 撮影監督　寺尾優一
「約5年を経て、ここまでたどり着けたことをうれしく感じています」

#### カットの意図を伝える撮影技術

[illegible]

### 3D監督　西脇一樹
「〝作品を深く知っている状態〟で個人としても、チームとしても成長できた作品」

#### つくっては確認を繰り返した3DCG

[illegible]

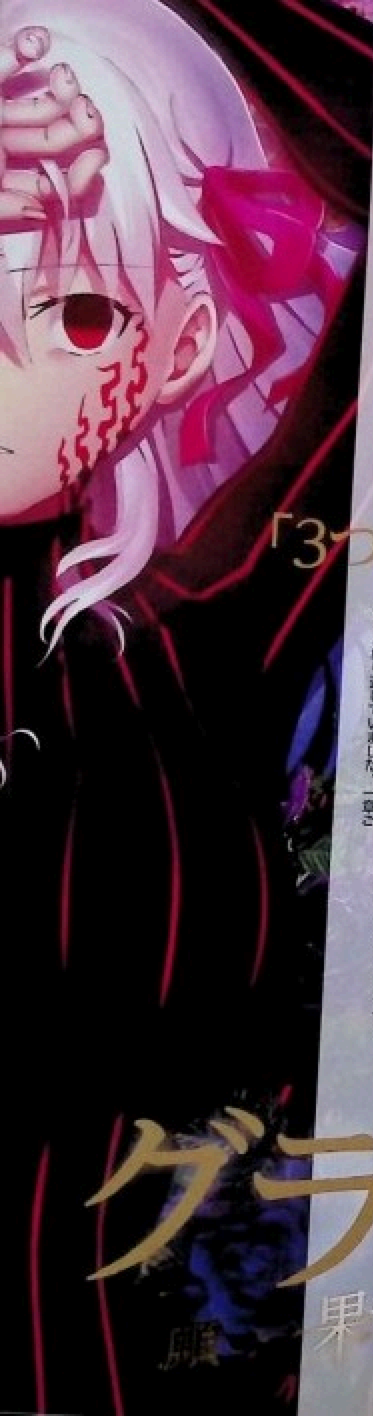
# グランドフィナーレに向けて

原作ゲーム「Fate/stay night」をプレイし終わったとき、印象に残ったヒロインが間桐桜だった。彼女を描き終えた今、監督は――

監督

## 須藤友徳

### 「3つの章で分散して描かれていたドラマが、ひとつの結末に帰結する」





### 変わらない間桐桜の印象

――ついに『HF』完結編となる「第三章」までたどり着きましたね。

**須藤**　『HF』という作品を、映画3本を使って皆さんにお届けできることがうれしいし、アニメーターの自分にとっては大仕事だったなと思います。見てくれた皆さんが楽しんでくださったらそれに勝る喜びはないですね。

――制作発表は14年7月。そのときはまだTVシリーズ『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』の制作中でした。

**須藤**　それまで衛宮士郎という人物は『Fate/stay night[Réalta Nua]』のオープニングでしか描いたことがなかったんです。『Fate/Zero』で（幼少期の士郎が）ちょっと出てきたくらい。まずは『UBW』を制作することで、士郎というキャラクターをつかみ、『Fate/stay night』の空気感を拾い上げることから始めました。そこから『HF』の空気感をつくっていったんです。だから『HF』の「第一章」では『UBW』と兼用しているカットが多いんです。『UBW』のレイアウト（構図）を使いながらも、陽の差し方や明暗を変えることで『HF』の空気をつくりました。

――その変化こそが『HF』の空気。その空気のなかで間桐桜を描いていったわけですね。

**須藤**　原作ゲームで間桐桜と出会ったときから、彼女の印象は変わっていないんです。『HF』では、彼女を描きつつも、まだ表現しきれていない部分があるはず、見せていない彼女の魅力があるはず、と探していましたね。「もっとこういうことができるんだよ」「もっとこういうセリフも言えるんだよ」という気持ちを常にもって彼女に接していました。下屋則子（間桐桜役）さんのお芝居が本当にすばらしくて、そこに引っ張られて、桜の感情の出し方も変わっていった気がします。絵の描き方も変わりましたね。

――「第三章」の桜をどのように描こうとお考えでしたか。

**須藤**　桜はこれまでずっと我慢をしてきたキャラクターなのですが、「第三章」はもう我慢をしていないんですよね。そんな桜も、みんなに好きになってほしいと思いました。僕自身、ゲームをプレイしたときから、その後の人生がいちばん気になったのが桜だったんです。無限の可能性のなかで、桜がどんな人生を選んで生きていくのかを見てみたいと思っていました。そういうプレイ後の読後感を、劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』を見た人にも味わっていただきたいと思っていたんです。

### 映画で描く難しさと士郎の魅力

――片や衛宮士郎という主人公をどのように描こうとお考えでしたか。

**須藤**　『HF』の劇中で葛藤して決断するのは士郎なんです。それは桜との思い出や切嗣との思い出が決断のカギになる。慎二との中学生時代の思い出もあるし、凛にあこがれていたときの気持ちもあるし、いろいろな過去の積み重ねが、ドラマを動かすきっかけになる。それをきちんと描きたいと思っていました。

――「第三章」で士郎は桜を守ることを決断します。

**須藤**　「第二章」までは士郎と桜が近づいていくところにドラマがあったんです。ゆっくり近づいて、いったん離れて、また近づく。そして「第二章」のラストに断絶が起きます。「第三章」の桜はもう士郎を拒絶してしまって、自分からは近づいてこない。だとしたら、士郎が自分で桜のもとに行かなくてはいけないんです。そうやって桜をめざして歩き始めた士郎を、凛と桜のドラマ、桜とライダーのドラマ、いろいろな思いが、彼の背中を押していくんです。『HF』の3つの章で分散して描かれていたドラマが、ひとつの結末に帰結していくという構成になっているんです。

――改めて、士郎の魅力とはどんなところにあると思いますか。

**須藤**　はっきりと「物を言う」主人公は魅力的だなと思います。描くときには「第一章」の士郎がいちばん難しかったですね。士郎の変化は「第二章」からはっきりしていくんですが、「第一章」は冒頭に『UBW』などほかのルートと同じストーリーをたどる、いわゆる「共通ルート」があって、そのなかで微妙な士郎の変化をコントロールしなくてはいけなかったんです。「第二章」からは彼の輪郭をはっきり描くことができたという感じがありました。

――『HF』の音楽は梶浦由記さんが担当されています。梶浦さんとのお仕事はどんな印象がありますか。

**須藤**　演出を含めた音楽をお願いした感じがあります。そういったこちらのわがままを聞いてくださって、無事に実現することができました。

――「第三章」はエピローグとなるパートはまさに『Fate/stay night』のグランドフィナーレともいうべき、結末の物語になっていますね。発表から5年、制作開始から約4年、3本の映画をつくるという経験は須藤監督にとってどんなお仕事になりましたか。

**須藤**　僕はこれまでTVシリーズの監督をしたことがないですし、劇場版『空の境界 未来福音』の1作品しか監督をしたことがない状態で『HF』に臨んだので、ほかの仕事と比較できないのですが、約2時間という決まった尺（上映時間）のなかで、ストーリーを構成し、時間配分をしていくことの重要さはとても大きいなと感じていました。構成の段階で最初に計算しておかないと「映画になってくれない」。その難しさを痛感しましたね。そのために膨大な絵コンテを描いて、尺に収めていくという作業をずっと繰り返していました。一章ごとに新たな課題が見つかりましたし、その課題をこなしたからといって、次の章でスムーズに構成ができるわけでもない。毎回、勉強になりましたし、毎回苦労を重ねていった現場だったと思います。

――多くのファンの方々に、この作品をどのように楽しんでほしいと思いますか？

**須藤**　どんな楽しみ方をしていただいても構いません。ぜひ、楽しんでいただけるとうれしいです。





「梶浦さんに知らなかった自分や、表現を引き出してもらえた曲」
Aimer

音楽 梶浦由記 × Aimer 主題歌アーティスト

# 何も変わらずゆく春

ともに迎えた3度目の春。
ひとりの少女を描きつづけた歌もここで
ひとつの結末を迎える――。
それぞれが「桜」に思い願うこととは

## 作品がつないだ縁と忘れられない春

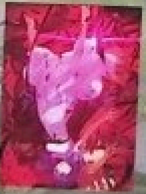
――梶浦さんとAimerさんのコラボレーションは「第一章」から3度目。お2人にとって『HF』とはどんな作品になっていますか。


Ⅰ.presage flower 主題歌
「花の唄」


Ⅱ.lost butterfly 主題歌
「I beg you」


Ⅲ.spring song 主題歌
「春はゆく」


『Fate/stay night [Heaven's Feel]』
Ⅰ.presage flower


『Fate/stay night [Heaven's Feel]』
Ⅱ.lost butterfly

「ひとつのことばに、Aimerさんの歌声でそれ以上の意味が生まれる」
梶浦

願いの果てに